

PLAYING MANUAL

THE LEGEND OF HEROES : SORA NO KISEKI : THE THIRD

英雄伝説

空の軌跡 the 3rd

ソラノキセキ the 3rd

SORA NO KISEKI THE 3RD : PLAYING MANUAL

THE LEGEND OF HEROES "SORA NO KISEKI THE 3RD"

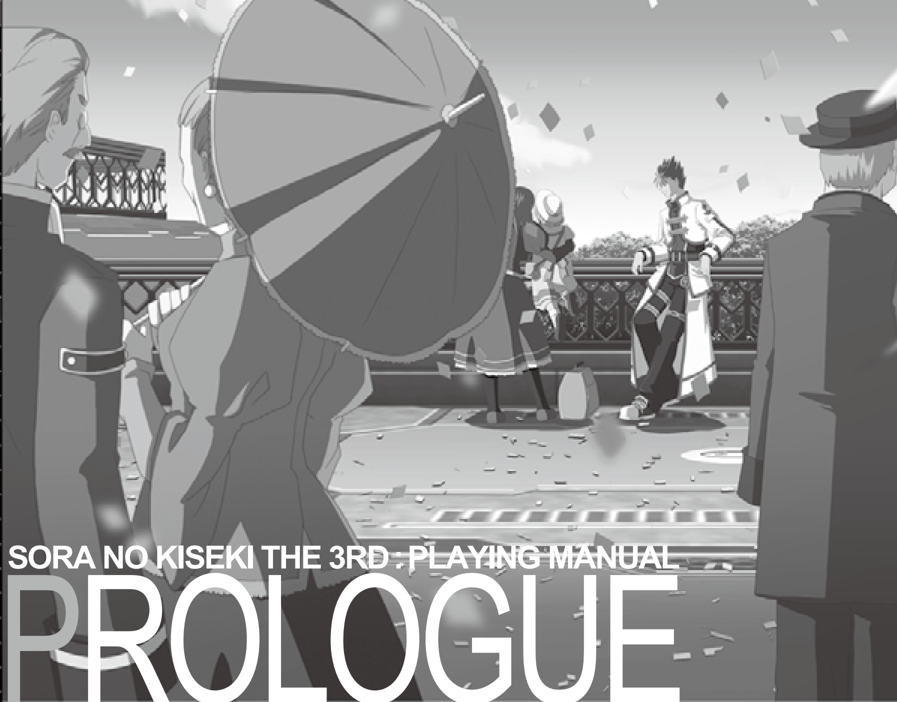
PLAYING MANUAL

英雄伝説 空の軌跡 ザ・サード プレイングマニュアル



「空(そら)の軌跡(きせき) the 3rd(ザ・サード)」の世界

THE LEGEND OF HEROES "SORA NO KISEKI THE 3RD"



SORA NO KISEKI THE 3RD : PLAYING MANUAL

PROLOGUE

浮遊都市《リベル＝アーク》崩壊より半年後——

　エレボニア帝国東部、クロイツェン州の中心都市バリアハート。その郊外にある飛行船発着場に、風変わりな一人の青年の姿があった。
　彼の名は、ケビン・グラハム。七耀教会の神父であると同時に、古代文明の遺産《アーティファクト》の調査・回収・関連事件の処理を行う《星杯騎士団》に所属する騎士である。

「《ルシタニア号》……ラインフォルト社が満を持して世に送り出した豪華飛行客船か。は〜、これで任務やなかったら思う存分、大空のバカンスと洒落込むところなんやけど。」

　各地の貴族や成り上がりの大金持ち。大枚をはたいて二等客室のチケットを買い求めた市民たち。——浮き立ちざわめく乗船客に混じって、長いタラップを渡るケビン。ラインフォルト社製の大型エンジンが重低音を響かせ、全長１２０アージュの巨船が、ゆっくりと大空に浮かび上がる。

それが——新たなる冒険の始まりだった。


英雄伝説
空の軌跡 the 3rd

Kevin Graham

今回はお互いラッキーやね。
もし、この小悪党が《外法》に認定されてたら……
あやうく君ら全員を狩ることになってたわ。

ケビン・グラハム （22）

七耀教会の巡回神父にして《星杯騎士団》に所属する騎士。半年前の「輝く環」事件では、様々な形でエステルたちに協力したが、その真の狙いは他にあり、冷徹とも言える実行力でそれを達成した。騎士団を束ねている12名の《守護騎士（ドミニオン）》の第五位にして、《外法狩り》という渾名で恐れられている実力の持ち主。



リース・アルジェント（18）

七耀教会のシスターにして《星杯騎士団》に所属する従騎士。かつて孤児だったケビンと共に、同じ福音施設（教会の孤児院）で育った。ルフィナという実の姉がいたが、５年ほど前に事故で他界してしまっている。独特なペースの持ち主で、趣味は食べること全般と教会の聖典を読むこと。武術の腕は確かで、伸縮自在の法剣（テンプルソード）を自在に使いこなす。

Ries Argent

この5年間で……私もまた変わりました
今の私は星杯の従騎士。
あなたを支え、守るためだけの存在です。



CHARACTERS



エステル・ブライト (17)

遊撃士協会の正遊撃士。新人であった頃の未熟さは消えたが、お人好しは相変わらずらしい。現在では、パートナーであるヨシュアと共にリベールを旅立ち、帝国を始めとする各地の協会支部を回って仕事をこなしながら、人捜しをしている毎日。



ヨシュア・ブライト (17)

かつて《漆黒の牙》の異名で《身喰らう蛇》に所属していた少年。現在は遊撃士として復帰し、エステルと共に旅をしているが、ここ最近はかつての情報網を駆使して誰かの消息を探ろうとしているらしい。背も少し伸び、体つきも逞しくなって、そろそろ少年とは呼べなくなりつつある。

レン（12）

《殲滅天使》の異名を持つ《身喰らう蛇》の執行者No.XV。身の丈ほどもある大鎌を振るい、巨大人形兵器《パテル＝マテル》を使役する。半年前、《パテル＝マテル》と共に何処かに飛び去って以来、いまだ《結社》にも戻らず、出口の見えない孤独な旅を続けているらしい。



いくら星杯騎士とはいえ
従騎士ごときがレンに向かって
そんな口の利き方……
よっぽど**殲滅**されたいみたいね？



行くぞ、諸君！
立ち塞がる壁を乗り越え、
影祓う**光**を手に入れるために！

アラン・リシャール（35）

元・王国軍大佐にして、クーデター事件を引き起こした人物。事件後は国事犯として服役していたが、《結社》による王都急襲を喰い止めた功績をもって恩赦を得た。現在は軍を退役し、故郷であるルーアンの街で民間調査会社『R&Aリサーチ』を立ち上げ、多忙な日々を送っている。

オリビエ・レンハイム (26)

本名、オリヴァルト・ライゼ・アルノール。エレボニア帝国の皇子だが、庶出のため皇位継承権からは離れた存在。半年前、《アルセイユ》で帰国するというパフォーマンスを行ったことで脚光を浴びる。現在は、公務や社交界など様々な場所に顔を出すことで自らの足場を固め、《鉄血宰相》に対抗する力を付けようとしている。



たとえ見世物でも
ここから始めるしか道はない。
ならばせいぜい華々しく
踊らせてもらうだけのことさ。



大した理由があるわけじゃないわ。
色々と整理するために
少し気分を変えたかっただけよ。

シェラザード・ハーヴェイ (24)

《銀閃》の異名を持つ女性遊撃士。王都やロレントを中心に活躍し、その判断力から、若手の遊撃士のリーダー的存在になりつつある。大酒のみで絡み上戸なところは全くといっていいほど変わっていない。一月ほど前、何を思い立ったか髪を切り、新しい仕事着をまとうようになった。



ミュラー・ヴァンダール　（29）

エレボニア帝国における武の名門・ヴァンダール家の出身。幼い頃からオリビエ（オリヴァルト皇子）と親交があり、共に少年時代を過ごすうちに、彼の剣として生きることを決意。現在はオリビエの護衛を務めながら、《鉄血宰相》の動向に目を光らせる日々を送っている。

破邪顕正……
ヴァンダールの**剣**の前に
まとめて砕け散るがいい！



ここで何もしなければ
王太女などという過ぎた名前を
名乗っている意味がありませんから。

クローディア・フォン・アウスレーゼ　（17）

リベールの次期女王で、愛称はクローゼ。身分を隠してジェニス王立学園に在籍していたが、半年前の事件で王位を継ぐ決意を固め、自らの立場を明らかにした。現在では女王代理として様々な公務をこなしながら、ひたむきに自らを高める日々を送っている。



もし貴様が、この状況を
引き起こした黒幕ならば……
返答次第ではこの場で**斬る**!

ユリア・シュバルツ (28)

王室親衛隊の大隊長を務める女性士官。高速巡洋艦《アルセイユ》の運用を一手に任されており、その多大な功績と実力から、早くも少佐への昇進が噂されている。しかしクローゼの護衛という、本来彼女が引き受けていた仕事から遠ざかっている状況に、本人は忸怩たる想いを抱いているらしい。



一緒にいるからには
せいぜい**協力**してあげるから
遠慮はしないでよね!

ジョゼット・カプア (17)

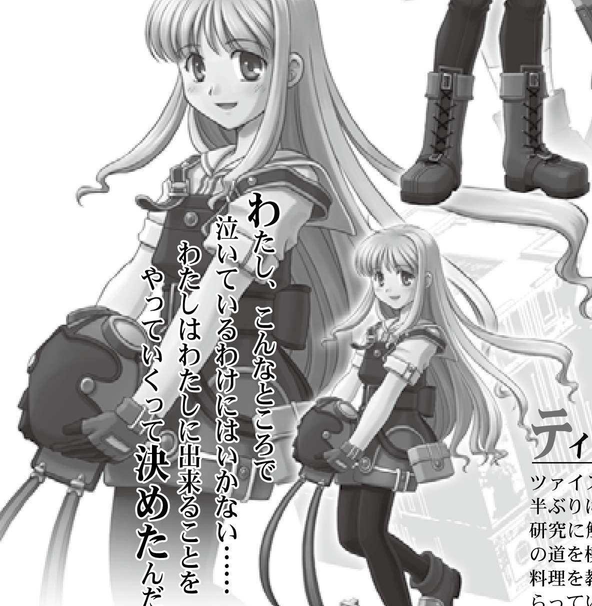
元々はエレボニアの貴族だったが、奪われた領地を取り戻すために二人の兄とともに「カプア空賊団」を結成し、リベールで荒稼ぎをしていた。半年前の事件の功績によって恩赦を受け、現在は飛行艇《山猫号》を活かした「カプア特急便」という運送会社の経理・営業担当として、多忙な日々を送っている。

アガット・クロスナー　(25)

身の丈ほどの重剣を扱う赤毛の若手遊撃士。半年前の事件を通じて、己が剣を振るう理由を改めて見出し、現在では王国全土を回りながら後進の育成にも積極的に務めている。ここ数ヶ月は、月末の金曜日に、ラッセル家で夕食をご馳走になるのが半ば習慣化しているらしい。



どうしても
捨てられねえものがあんだよ。
いくら忘れようとしても
絶対に忘れられねえものがな。



わたし、こんなところで
泣いているわけにはいかない……
わたしはわたしに出来ることを
やっていくって決めたんだから！

ティータ・ラッセル　(13)

ツァイス中央工房の見習い技師。2年半ぶりに帰国した両親が新たに始めた研究に触発され、研究者としての自分の道を模索し始めている。父・ダンから料理を教わってアガットに試食してもらっている一方、母・エリカがアガットを目の仇にしている理由が分からずに戸惑っている状況。

アネラス・エルフィード (19)

可愛いものにはとにかく目がない若手女性遊撃士。趣味はぬいぐるみ集めだったりするが、基本的には体育会系のノリで、自らの剣の道を見出そうと、ひたむきに修行する毎日を送っている。そんな彼女の元に、祖父からの手紙が届き、実は彼女の祖父が《剣聖》カシウス・ブライトの師だったことが判るが……。





ジン・ヴァセック (31)

東方武術《泰斗流》の達人にしてＡ級遊撃士。半年前の事件が解決した後はカルバード共和国の遊撃士協会からの要請を受けて帰国していた。なお、彼の昔馴染みであるキリカもまた、とある事情によってツァイス支部の受付を辞してカルバードに帰国してしまったようだが……。



ダン・ラッセル (36)

ティータの父親で、元遊撃士だが怪我のため引退し技師に転向。研究で暴走しがちなラッセル家にあって、常識人としての役割を一手に引き受けており、周囲から非常に頼りにされている。

エリカ・ラッセル (33)

ティータの母親で、夫と共にリベール国外で技術指導を行っていた女性研究者。強引かつパワフルな性格で、ラッセル博士以上に周囲を巻き込む傾向にある。

我が名は影……なればその真実もまた
そなたらの中にのみ存在する。



黒騎士

異形の鎧をまとった漆黒の剣士。ケビンたちの前に突如現れ、圧倒的な力をもって立ち塞がる。

影の王

ルシタニア号の仮面舞踏会でケビンが出くわした謎の人物。時代がかった衣装をまとい、アルカイックな仮面を身に付けている。



アルテリア法国

空の女神エイドスを奉じる七耀教会の総本山にあたる都市国家。ゼムリア大陸の中心部に位置しており、大陸全土から大勢の信徒や宗教関係者が集まる聖地としても知られている。祭儀全般を監督する『典礼省』、星杯騎士団の上位にある『封聖省』、都市の防衛を担当する『僧兵庁』など、様々な組織が存在している。



星杯騎士団

危険な力を秘めたアーティファクト（古代文明の遺産）の回収や、それに関わるあらゆる事件を受け持つ七耀教会の騎士団（秘密部隊）。所属人員は、正騎士・従騎士合わせて1000人ほどしかおらず、それらを《守護騎士》と呼ばれる12名の特別な騎士たちが束ねている。また《メルカバ》と呼ばれる高性能な専用飛行艇を極秘に保有している。



メルカバ

星杯騎士団が極秘裏に運用している12隻の飛行艇。鏡面装甲に覆われ、周囲と同化できる光学迷彩機能を持つ他、導力・飛翔機関に相当する部分にアーティファクトが使用されており、通常の飛行艇では考えられないほどの高い運動性・機動性を備えている。



レクルスの方石

浮遊都市《リベル＝アーク》崩壊より半年後、王国のヴァレリア湖から引き上げられた謎のアーティファクト。掌に乗るくらいの大きさの、細かな紋様が刻み込まれた立方体で、引き上げられた当時は目映く輝いていたが、すぐに力を失ってしまった。

始まりの地

グランセル大聖堂の地下に存在していたドーム状の空間。アーティファクトの力を抑える働きを持った場所らしく、ヴァレリア湖から引き上げられた《方石》が安置されていた。同様の施設はゼムリア大陸の各地に点在しており、星杯騎士団の上位にある『封聖省』が極秘裏に管理している。

操作説明

OPERATION GUIDE

ゲームを始める前に

「英雄伝説 空の軌跡 the 3rd」(以降「空の軌跡 the 3rd」)をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、本マニュアルを必ずお読みください。

■動作環境

OS	Windows８／７／ Vista ／ XP 日本語版専用 (64bit 対応)
CPU	Pentium III 800MHz 以上、Core2 Duo 2GHz 以上推奨
メモリ	[8 ／ 7 ／ Vista] 1GB 以上 [XP] 384MB 以上
HDD	3.7GB 以上の空き容量
モニタ	解像度 640×480 以上、HighColor 以上表示可能
グラフィック	VRAM32MB 以上、DirectX9.0c 以降に対応した 3D アクセラレータ
サウンド	DirectX9.0c 以降対応のサウンド機能
ディスクドライブ	DVD-ROM 対応ドライブ

※ 3D アクセラレータは、VRAM64MB 以上を搭載した nVidia 社製 GeForce2 以降、および AMD(ATI) 社製 RADEON シリーズを推奨。チップセットは Intel 社製 845G 以降を推奨します。

※ 本製品は DirectX9.0c を使用しています。旧バージョンの DirectX では動作しません。また DirectX11 および 10 に入っている 9.0c のモジュールが古い場合も動作しません。そのような場合は DirectX を更新してプレイしてください。(→ P.70「DirectX の更新」)

※ ご使用のハードウェアのドライバが DirectX9.0c 以降に対応している必要があります。完全対応していない一部の機種においては、動作の保証ができない場合があります。

※ メモリは環境によって異なる場合があります。動作が遅くなる、サウンドやムービーの再生がおかしいなどの支障をきたした場合は、メモリ容量またはハードディスクの空き容量を増やしてプレイしてください。

※ マウス、キーボードおよびゲームパッドでの操作に対応しています。

■注意事項

●インストールおよびゲームをする際は、他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトが無いか確認し、それらを終了してください。またゲーム中は不必要なキー操作を避けてください。ゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。

●ゲームをプレイする前に、パワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。

●ゲームをプレイする前に、[タスクバー] のスピーカーアイコンをダブルクリックし、サウンドのボリュームを適切に調整してください。(→ P.76「ボリュームコントロールを確認する」)

●ゲームを開始する前には、日本語入力モードをオフにしておいてください。誤動作の原因となります。

●ゲームの初回起動時には、[シリアルコード登録] ダイアログが表示されます。保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して [登録] をクリックしてください。

セットアップ

■インストール

● Windows８

Windows８ でのインストールには管理者権限が必要です。

1. [ディスク] をドライブにセットし、画面上に [タップして、このディスクに対して行う操作を選んでください。] のメッセージが表示されたら、その表示を選びます。[自動再生] ダイアログが表示されますので「FSETUP4.EXE の実行」を選びます。

※ 自動再生しない場合は、[デスクトップ画面] で [タスクバー] 上にある [エクスプローラー (ファイルのアイコン)] を選び、[コンピューター] を開きます。[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください

2. [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されたら [はい] を選びます。[セットアップメニュー] が起動します。

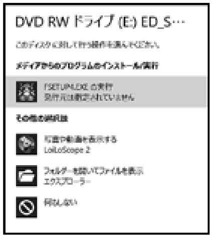
3. [セットアップメニュー] の [INSTALL] を選ぶと [インストール Utility] が表示されます。[OK] を選び、後は画面の指示に従って進めてください。

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。**★全ての□にチェックを入れ**、[決定] を選ぶとインストールが始まります。

5. 終了確認が表示されたら [終了]、続けて [EXIT] を選び [セットアップメニュー] を終了します。



▲操作確認メッセージ



▲自動再生ダイアログ



▲セットアップメニュー



▲起動メニュー登録

● Windows7 ／ Vista

Windows7 ／ Vista でのインストールには管理者権限が必要です。



▲セットアップメニュー

1. ［ディスク］をドライブにセットし、［自動再生］ダイアログが表示されたら、「FSETUP4.EXE の実行」を選択します。
※ 自動再生しない場合は、［コンピューター］を開き、［ディスク］を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. ［ユーザーアカウント制御］ダイアログが表示されたら、［はい］（または［許可］）をクリックします。［セットアップメニュー］が起動します。

3. ［セットアップメニュー］の［INSTALL］をクリックすると［インストール Utility］が表示されます。［OK］をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。



▲起動メニュー登録

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、［決定］を選ぶとインストールが始まります。
※「ゲームエクスプローラに登録する」は Windows7 と Vista で有効です。

5. 終了確認が表示されたら［終了］をクリックし、続けて［EXIT］をクリックして［セットアップメニュー］を終了します。

● Windows XP

1. ［ディスク］をドライブにセットすると、自動的に［セットアップメニュー］が起動します。
※ 自動的に起動しない場合は、［マイコンピュータ］を開き、［ディスク］を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. ［セットアップメニュー］の［INSTALL］をクリックすると［インストール Utility］が表示されます。［OK］をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。
※XP の［コンピュータの管理者（Administrator 権限）］アカウントユーザーの場合は、ゲームを全てのユーザーで使用できるようにするか選択画面が表示されますので、［はい］または［いいえ］を選びます。

3. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、［決定］を選ぶとインストールが始まります。

4. 終了確認が表示されたら［終了］をクリックし、続けて［EXIT］をクリックして［セットアップメニュー］を終了します。

■アンインストール



1. インストール時の方法で [セットアップメニュー] を表示させます。

2. [セットアップメニュー] の [UNINSTALL] をクリックします。

3. 画面の指示に従ってアンインストールを進めてください。

※ セーブデータを削除する場合は、手動で削除してください。「セーブデータのある場所」は、次頁をご覧ください。

※ アンインストール後、再度インストールすると残しておいたセーブデータをそのまま再使用することができます。同じユーザーであれば、インストールする場所が変わってもセーブデータの場所は同じところです。

■セーブデータのある場所

・「環境設定（P.66）」から開く
・「セーブフォルダユーティリティ」を使う（下記参照）

●セーブフォルダユーティリティの使い方



1. [ディスク] をドライブにセットします。（メニュー等が起動した時は終了させます）

2. [コンピュータ] または [マイコンピュータ] を開き、[ディスク] をセットしたドライブを右クリックして [開く] を選択します。

3. 「SaveFolderUtility」フォルダを開き、“SaveFolderUtility.exe” を実行します。

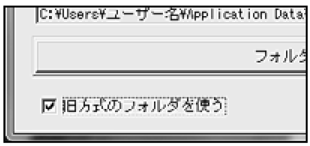
4. 製品「タイトル名」を選択し、[フォルダを開く] ボタンをクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

● Vista 対応版からセーブデータを流用する場合

Vista 対応版と、今回の Windows８対応版のセーブデータの保存場所は異なっています。セーブデータを流用したい場合は、「セーブフォルダユーティリティ」で各フォルダを開き、手動でコピーする必要があります。

Vista 対応版のセーブデータフォルダを開く場合は「旧方式のフォルダを使う」にチェックを入れて、フォルダを開いてください。

※OS が XP の場合はチェックできません。



ゲームの開始

■起動

● Windows 8



［スタート画面］に登録された［空の軌跡 the 3rd］アイコンや［デスクトップ画面］の［空の軌跡 the 3rd］ショートカットアイコンより実行します。

● Windows7 ／ Vista



［スタート］メニュー直下の［空の軌跡 the 3rd］（Windows7）や、ゲームエクスプローラに登録した［空の軌跡 the 3rd］アイコン、またはデスクトップやプログラムメニューに作成した［空の軌跡 the 3rd］ショートカットより実行します。

※ **ゲームエクスプローラの開き方：**
［スタート］→［すべてのプログラム］→［ゲーム］→［ゲームエクスプローラ］の順に選択します。

● Windows XP

・デスクトップにある［空の軌跡 the 3rd］ショートカットアイコンをダブルクリックします。
・［スタート］メニューより、［プログラム］→［Falcom］→［空の軌跡 the 3rd］を実行します。

■シリアルコード登録

ゲームの初回起動時には、［シリアルコード登録］ダイアログが表示されます。
保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して［登録］をクリックしてください。



※「シリアルコード」は、ゲームインストール後の初回起動時に必要です。保証書および「シリアルコード」の再発行はできませんので、大切に保管してください。

※「シリアルコード」は、ゲームをインストールしたパソコンに登録されるもので、オンラインでの登録や認証などではありません。また「シリアルコード」入力後は、ゲーム起動に［ディスク］は必要ありません。

■ タイトルメニュー

「空の軌跡 the 3rd」を起動すると表示される画面です。



START
新規でゲームを始めます。

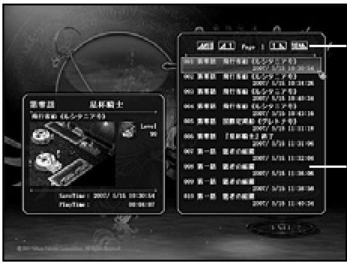
LOAD
セーブしたデータファイルをロードし、続きからゲームを再開します。

OPTION
ゲーム動作の環境設定を行います。
詳しくは P.37「Option(オプション)」をご覧ください。

EXIT
ゲームを終了し、Windows 画面に戻ります。

●ロード画面

上記の [タイトルメニュー] で [LOAD] を実行すると、以下の画面が表示されます。



ページ切り替え

1 ページに 10 個のデータをセーブできます。
ページは全部で 100 ページあります。

セーブデータ

続きをプレイするデータをクリックします。詳細については P.38「Files (ファイル)」をご覧ください。

■「空の軌跡 SC」のセーブデータ引き継ぎ

1. タイトルメニューの [START] にてゲームを開始すると、前作「英雄伝説 空の軌跡 SC」のクリアセーブデータが所定の場所にある場合、引継ぎの確認画面が表示されますので [はい] をクリックします。

2. [LOAD] と同様にデータ選択画面が開きますので、引継ぎしたいデータ項目をクリックします。「空の軌跡 SC」のデータが読み込まれた後、「空の軌跡 the 3rd」のゲームが新規でスタートします。

「空の軌跡 SC」を引継ぎしてある程度ゲームを進めると、ボーナスアイテムやボーナスセピスを取得できます。

※ レベル、所持金、セピス、アイテム、レシピ手帳の内容は引継ぎされません。

●「空の軌跡 SC」のクリアセーブデータについて

★「終章「空の軌跡」終了クリアデータ」セーブデータである必要があります。
★所定の場所（セーブデータフォルダ）にある必要があります。

「空の軌跡 the 3rd」のセーブデータフォルダがある場所（“ED_SORA3” フォルダ）と同じ階層に、「空の軌跡 SC」のセーブデータフォルダ “ED_SORA2” フォルダがあること。

セーブデータの位置関係の例

【Windows 8 / 7 / Vista】
C:¥Users¥ ユーザー名 ¥Saved Games¥FALCOM¥ED_SORA2 …………………… SC
C:¥Users¥ ユーザー名 ¥Saved Games¥FALCOM¥ED_SORA3 …………………… 3rd

【Windows XP】
C:¥Documents and Settings¥ ユーザー名 ¥Application Data¥FALCOM¥ED_SORA2 … SC
C:¥Documents and Settings¥ ユーザー名 ¥Application Data¥FALCOM¥ED_SORA3 … 3rd

■操作方法

●マウスの機能（初期状態時）

	移動時	メニュー
左クリック	押している間 マウスカーソル方向へ移動	決定
右クリック	TALK…話し掛ける ！…調べる／開ける／操作する	キャンセル
ホイール	カメラ視点回転	リストをスクロール

※ カーソルを画面上端に置く（または画面右下のキャンプボタンを左クリックする）とキャンプメニューが表示されます。マウスカーソルとプレイヤーキャラの距離により、移動スピードが変化します。

●キーボード・ゲームパッドの機能（初期状態時）

キーボード	ゲームパッド	移動時	メニュー
矢印キー・テンキー2/4/6/8	方向ボタン	移動	項目移動 ページ切り替え
Spaceキー Enter(固定)	ボタン2	TALK…話し掛ける ！…調べる／開ける／操作する	決定
Ctrlキー テンキー0･ESC(固定)	ボタン3	キャンプメニューを開く・キャンセル	キャンセル
Shiftキー	ボタン9	地名表示 パーティ編成画面を開く（拠点のみ）	－
Z・X	ボタン7・8	カメラ視点回転	－
A	ボタン5	押しながら移動で歩く／走る	－
B	ボタン1	星杯手帳を開く	－
C	ボタン4	レシピ手帳を開く	－
M	ボタン6	方石マップを開く／地図を開く	－
V	ボタン10	周囲地図の拡大表示	－

※P.66「環境設定」で（固定）以外は変更可能です。

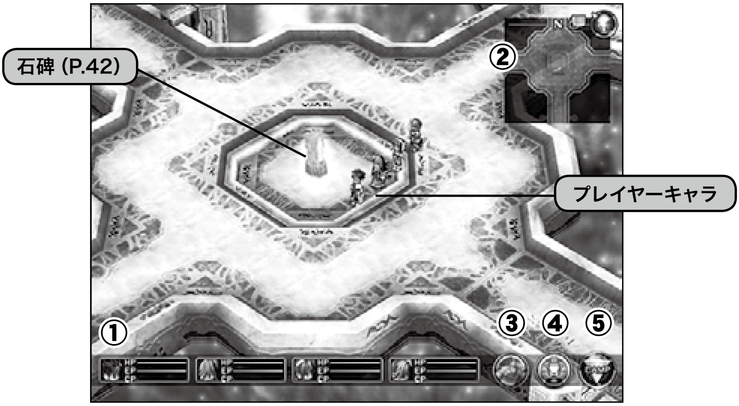
●基本操作

	話す	フィールド画面上のキャラに近付くとマークが表れます。 マーク表示中に『右クリック』すると会話に入ります。 『左クリック』または『右クリック』でメッセージを進めます。
	調べる／開ける／操作する	対象に近づくとマークが表示されます。 マーク表示中に『右クリック』すると行動をとります。
	セーブ／ロード／ゲームの終了	キャンプメニューを開き［Files］タブから実行します。（P.38）

画面説明

■フィールド画面

実際にゲームが進行していく画面です。この画面内でキャラを操作します。



① 現在のステータス

HP（ヒットポイント）
EP（エネルギーポイント）
CP（クラフトポイント）
（黄緑色が 1 〜 100、緑色が 101 〜 200）

② ミニマップとマップボタン

現在周辺図です。各マップアイコンをクリックするとマップを拡大表示します。

③ レシピ手帳ボタン

レシピ手帳を入手すると表示され、クリックでレシピ手帳を開きます。

④ 星杯手帳ボタン

星杯手帳を入手すると表示され、クリックで星杯手帳を開きます。

⑤ キャンプボタン

キャンプメニューを開きます。

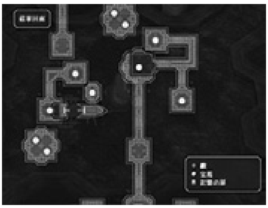
■マップの表示



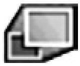
●ミニマップ

現在周辺図です。赤い矢印がプレイヤーキャラで矢印の向きが進行方向（方位）を表し、黄色い部分は扉や入口などのマップが切り替る場所を表します。建物の種類別に色分けされています。

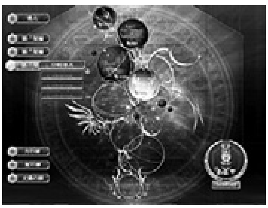
※建物の中やダンジョンではミニマップが表示されない場所もあります。



●詳細地図の表示



［詳細地図］ボタンをクリックすると、現在地の周辺詳細地図を表示します。地点をクリックするか、矢印キーで地図をスクロールすることができます。

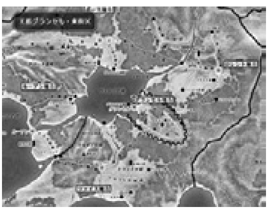


●方石ボタン



方石ボタンをクリックすると、方石マップを表示します。

支援メンバーの設定もこの画面で行います。
方石の機能についてはP.48「方石システム」をご覧ください。



●地図ボタン



物語の進行状況によっては、方石ボタンのかわりに地図ボタンが表示される場合があります。

地点をクリックするか、矢印キーで地図をスクロールすることができます。

キャンプメニュー

フィールド画面でカーソルを画面上端に置くか、キャンプボタンをクリックすると表示されます。
キャラの詳細ステータス表示、装備、オーブメント操作（クオーツ装着や回復アーツ使用）、アイテムの使用、オプション設定、セーブ・ロードを行います。

■ Status（ステータス）

キャラクターのステータスを表示します。

キャラ選択ボタン

情報を表示するキャラを
切り替えます

現在の装備

選択中のキャラの装備内容



所持金とプレイ時間

パーティの所持金（ミラ）
とゲームのプレイ時間

クラフト一覧

習得しているクラフトと
S クラフトの一覧

キャラステータス

選択しているキャラクターの
ステータスを表示します

Name
- キャラクター名

Status
- Level：キャラの現在のレベル
- HP：0 になると戦闘不能
- EP：魔法（アーツ）を使うのに必要
- CP：戦技（クラフト）を使うのに必要

Parameter
- STR：攻撃で敵に与えるダメージに影響
- DEF：攻撃で受けるダメージに影響
- ATS：アーツで敵に与えるダメージに影響
- ADF：アーツで受けるダメージに影響
- SPD：次の行動までの時間に影響
- DEX：攻撃の命中率に影響
- AGL：攻撃の回避率に影響
- MOV：1 回の行動で移動できる範囲
- RNG：攻撃の射程距離

Experience
- EXP：現在の経験値
- NEXT：次のレベルに必要な経験値

■ Equip (装備)

パーティキャラの装備を変更できます。

キャラ選択ボタン

装備情報を表示する
キャラを切り替えます

Equips：現在の装備

選択中のキャラ装備内容
（武器、衣服、靴、
アクセサリー２箇所）



ステータス

カーソルが指しているアイテムに装備変更した場合のステータスの変化を表示します
黄緑色…上昇、赤色…下降

装備候補

装備可能なアイテムが
表示されます

装備アイテム情報欄

カーソルが指しているアイテムの詳細を表示します

装備の変更

1. 装備を変更するキャラを選択します。

2. 変更したい装備品の種類を選択します。装備品の種類によって、装備候補が切り替ります。

3. 装備候補にカーソルを合わせていって、ステータスへの影響を確認します。

4. 変更する装備を決めたらクリックします。装備が変更されます。

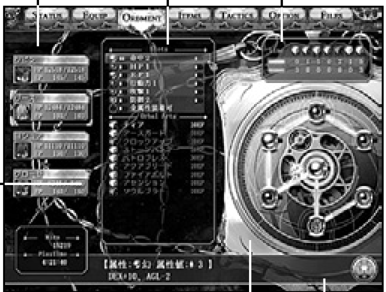
■ Orbment (オーブメント)

パーティのキャラが個別に所持しているオーブメントに、クオーツを装着変更したり、オーバルアーツの確認と回復系オーバルアーツの使用ができます。オーバルアーツを使用するにはEP(エネルギーポイント)が必要です。

Slots (スロット)
セットしてあるクオーツの一覧

キャラ選択ボタン
情報を表示するキャラを切り替えます

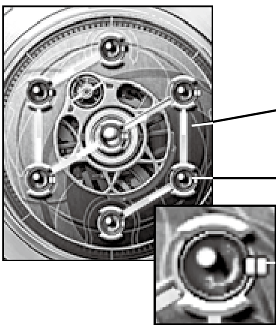
Point
各ラインの属性値の合計を表示



Orbal Arts (オーバルアーツ)
使用できる魔法の一覧

情報覧
カーソルが指している
クオーツの情報が表示されます

オーブメント
各スロットとラインの構成を表示します



ライン
各スロットを結ぶ線

スロット
クオーツをセットする穴

スロットレベル
石碑の機能でスロットを強化することができます

クオーツの変更

1. クオーツの装着変更を行うキャラを選択します。

2. クオーツを変更するスロットを選択します。クオーツ一覧が表示されます。

3. 変更するクオーツを決めたらクリックします。クオーツが変更されます。

※ スロットの枠に色が付いている場合、同属性のクオーツのみ装着できます。

スロットの色と属性

茶色：地属性 ／ **青色：**水属性 ／ **赤色：**火属性 ／ **緑色：**風属性
黒色：時属性 ／ **金色：**空属性 ／ **銀色：**幻属性 ／ **白色：**無属性（全属性 OK）

オーバルアーツの使用

キャンプメニュー内では、回復系のオーバルアーツを使用することができます。

1. 使用するオーバルアーツをクリックします。

2. キャラ選択にカーソルが移動します。

3. 対象となるキャラをクリックします。



■ Items（アイテム）

パーティが所有しているアイテムの確認と使用ができます。

キャラ選択ボタン

アイテムを使用する
対象を選択します

Sepith

セピスの所持数
（最大 9999 個）

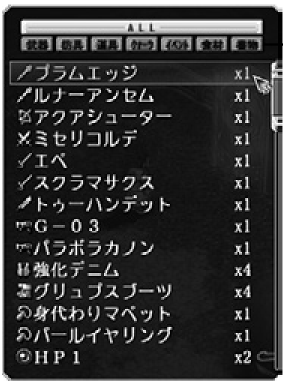


アイテム一覧

所持しているアイテムを
リストで表示します

アイテム詳細

アイテムの詳細を
表示します



表示切り替えボタン

所持しているアイテムを種類別に
表示します

アイテム名称



種類 マーク

所持数
（最大 99 個）

アイテムの使用

1. 使用するアイテムをクリックします。

2. 書籍であれば内容が表示され読むことができます。回復系アイテムなどの場合は、「使用」を選択します。オーブメントの使用と同じで、キャラ選択にカーソルが移動します。パーティ全員が対象となるアイテムの場合は、使用するかどうかの確認メッセージが表示されます。

3. 対象となるキャラをクリックします（単体回復アイテム使用時のみ）。

アイテムを捨てる

1. 捨てたいアイテムをクリックし、「捨てる」を選択します。

2. 確認のメッセージが表示されます。[はい] をクリックすると、そのアイテムを 1 つ削除します。

※ 削除は 1 つずつしか実行できません。

■ Tactics（タクティクス）

パーティの隊列とＳブレイクの登録を行います。





Walk Place（移動隊列）

フィールド画面での移動隊列です。入れ替え元のキャラと入れ替え先のキャラを選んで変更します。



Formation（戦闘隊列）

戦闘突入時のフォーメーションです。
横7×縦5マス内で、パーティの隊列を変更します。
移動したいキャラを選び、移動先のマスを選択します。
左下が前列・進行している方向になります。



S-Break（Ｓブレイク登録）

Ｓクラフトの技が複数ある場合、Ｓブレイクとしていずれかを登録しておきます。Ｓブレイク名をクリックすると、Ｓクラフトのリストが表示されますので、登録したいものを選択します。

■ Option（オプション）

ゲーム動作の環境設定を行います。



■ステータス
フィールド画面のステータス表示を On ／ Off します。

■ミニマップ
フィールド画面のミニマップ表示を北を上で固定／画面回転と同期／表示しないにします。

■カメラ回転
45 度固定／フリー回転を切り替えます。

■ボタン機能
クリック／ダブルクリックにするか表示なしにします。

■フレームレート
画面の描画更新速度の自動／ 30FPS を切り替えます。

■キャラ透過
キャラクターが物陰に隠れた時の透過表示を On ／ Off します。

■ BGM
BGM の On ／ Off を切り替えます。

BGM 音量
スライドバーで BGM 音量を調節します。

⚠ サウンドに関するご注意

●サウンドは、「初期状態」で最適なバランスになるように調整されています。BGM（音楽）、SE（効果音）の音量は、できるだけ「初期状態」のままにして、Windows のボリュームで調整してプレイしてください。（スライダーを動かすと現れるマーク位置が初期状態です）

●戦闘ボイスの音量調節はできません。また、戦闘ボイスの ON ／ OFF は、ゲームプレイ中に切り替えることはできません。一旦ゲームを終了し、「環境設定」の[サウンド（→ P.68）]で切り替えしてください。

●ムービーの音量はここでは設定できません。Windows のボリュームで調整する必要があります。

■ Files（ファイル）

ゲーム内容のセーブとロード、およびセーブデータの削除、ゲームの終了を実行できます。

モード選択

SAVE ：現在のゲーム内容を保存します。
LOAD ：セーブデータを読み込み、プレイを再開します。
ERASE：セーブデータを削除します。
EXIT ：現在のゲームプレイを終了します。

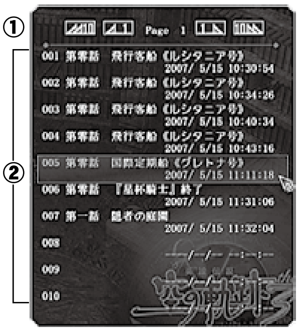




セーブデータ詳細

セーブデータにカーソルを合わせると表示されます。

a：セーブ時の章と章タイトル
b：所在地とイメージ画像
c：パーティメンバーとレベル
d：日付け時刻・プレイタイム



セーブデータリスト

①ページ切り替え（1～100ページ）
②セーブデータリスト
選択中のモードに応じてセーブデータの操作を行います。



セーブ No ／章と所在地／セーブ時の日付と時刻

ゲームをセーブする

1. [SAVE] をクリックします。
2. セーブデータリストの好きな領域をクリックすると、現在のゲーム内容が保存されます。

※ セーブしたい領域に別のデータがある場合は、確認メッセージが表示されますので [はい] を選択します。

ゲームをロードする

1. [LOAD] をクリックします。
2. セーブデータリストから読み込みたいデータをクリックすると、確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。そのセーブデータがロードされます。

セーブデータを削除する

1. [ERASE] をクリックします。
2. セーブデータリストから削除したいデータをクリックすると、確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。そのセーブデータが削除されます。

ゲームを終了する

[EXIT] をクリックすると、以下の選択肢が表示されます。

タイトルに戻る：現在のゲームプレイを終了し、タイトルメニューに戻ります。
ゲームを終了する：ゲームを終了し、Windows に戻ります。

⚠ オートセーブ機能について

「空の軌跡 the 3rd」はマップ切り替え時と通常戦闘終了時に自動でセーブデータを作成します。ロード画面の「ページ0」にオートセーブ専用ページがありますので、オートセーブされたデータが正常な場合に限り、そこからの再開が可能です。(「ページ 0」はページ 1 からひとつ前に切り替えた場所です)

・セーブをしないまま長時間プレイをし、ゲームオーバーになってしまった
・アイテムを間違えて売ってしまった
・敵が強すぎてどうしても勝てない

などの事態が起こった場合にはオートセーブデータを活用するとよりスムーズにゲームを進行できる場合がありますので、ロードの際にオートセーブデータの内容を確認しましょう。オートセーブ機能についての詳細は P.73「オートセーブ機能について」もご覧ください。

各種手帳

「レシピ手帳」、「星杯手帳」はゲーム序盤に手に入るアイテムです。どの手帳も情報を自動的に記録する役割があります。

■レシピ手帳

レシピ手帳はフィールド画面の［レシピ手帳］ボタンか、キャンプメニュー内［Items］タブの［書物］から見ることができます。レシピ手帳を使って、それまでに食べたことがある料理を作成することができます。

・料理の作成には『レシピ（調理方法）』と『食材』が必要です。
レシピ　：料理アイテムを使用すると覚えます。
食材　　：拠点の「大樹」で購入したり、魔獣から手に入れたりすることができます。

・料理には『大皿料理』と『携帯食料』、『攻撃用食料』があります。
大皿料理：その場で食べてしまう料理です。パーティ全員に効果があります。
携帯食料：アイテムとなって残る料理です。
攻撃食料：アイテムとなって残る攻撃用食料です。戦闘時に使用します。

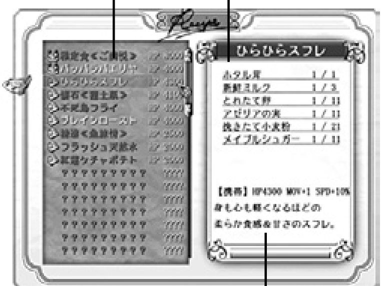
●レシピ手帳画面

レシピ一覧

白色：作成可能な料理
灰色：材料不足・作成不可

材料

作成に必要な食材とその分量です。
［必要な数／今の所持数］
材料不足の場合は赤で表示されます。



料理の詳細

料理の分類（大皿・携帯）と
料理の持つ効果の説明です。

料理を作成する

1. レシピ一覧より、作りたいレシピ名をクリックします。

2. 作成する個数を入力し、[OK] をクリックします。

3. 必要な材料を消費し、料理が完成します。大皿料理の場合はその場でパーティ全員に効果があります。携帯食料の場合は、作った料理が回復アイテム欄に追加されます。

■星杯手帳

冒険での重要な出来事を記録します。フィールド画 の [星杯手帳] ボタンか、キャンプメニュー内 [Items] タブの [書物] から見ることができます。





Memo タブ

冒険の履歴が記録されています。また、魔法表など冒険に役立つ情報が記載されています。



扉タブ

冒険中に発見した扉の情報を、扉の種類ごとに見ることができます。「扉」の詳細は P.60 をご覧ください。

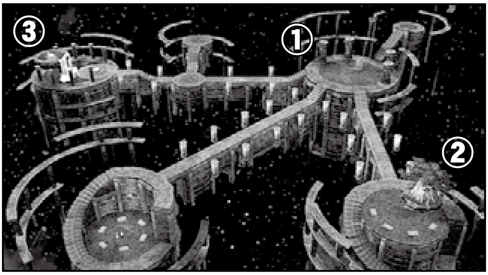


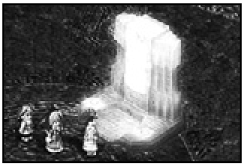
章タブ

冒険の記録を章ごとに見ることができます。星杯手帳を入手した直後は1章 (1) タブしかありませんが、章を進めるごとにタブが追加されます。クリックすると各章での出来事の一覧が表示されます。

隠者の庭園（拠点）

拠点ではパーティ編成やアイテムの購入など冒険の準備を行います。





①石碑

HP と EP の回復、武具やアイテムの入手、クオーツの合成を行います。



②大樹

食材の入手を行います。



③泉

パーティキャラクターの CP を最大まで回復します。※ 一度泉を利用すると、しばらく泉を利用することができなくなります。

パーティ編成アイコン



拠点でのみ、画面の左上に表示されます。
クリックすると、パーティ編成画面が表示されます。

冒険中各地に設置されている小型の石碑も、拠点の石碑と同じ機能を持ちます。



- 各地の石碑の機能を利用するには、まず「方石」を使って石碑を解放する必要があります。詳細は P.48「方石システム」をご覧ください。
- 解放した石碑に新たな品揃えがあった場合、拠点の石碑の品目も更新されます。

■パーティ編成と装備変更

パーティ編成

「パーティ編成アイコン」をクリックすると、パーティ編成画面が表示されます。
入れ替え元のキャラと入れ替え後のキャラを選んで変更します。



Party
現在のパーティメンバー

Waiting Member
拠点で待機している
メンバーの一覧です。

キャラステータス
選択したキャラクターのステータスを表示します。

※ ストーリーの進行状況によっては、特定のキャラをパーティから外すことができない場合があります。

装備変更

拠点では全ての仲間キャラクターのステータス確認、装備変更、オーブメント設定を行うことができます。

拠点でキャンプメニューの STATUS、EQUIP、ORBMENT 画面を開くと、キャラ選択ボタンにスクロールボタンが表示されますので、ボタンをクリックして情報を表示するキャラを入れ替えます。マウスのホイールでもスクロール可能です。





背景が青……パーティメンバー
背景が灰色…待機メンバー

■石碑、大樹での共通操作

セピスをミラに換金する

1. ショップメニューの［換金］をクリックすると、所持セピスの一覧が表示されます。

2. 一覧のセピス種別をクリックすると、数量入力欄が表示されます。換金数を調整して［OK］で決定します。同様に他のセピス種別も換金数を入力していきます。

3. 最後に［セピスを換金する］をクリックすると、合計がミラに換金され所持金に反映されます。

セピス・レート

セピスからミラへの換金レート表示です。

セピス種別／セピス所持数／換金レート



※ミラでセピスを買い戻すことはできません。換金しすぎるとオーブメントのスロット強化やクオーツの合成ができない状況になる場合があります。冒険に支障がでないよう注意してください。

数量入力

購入の数量などを決定する際表示されます。



 **カーソルの桁移動**

 **数量の増減**

■アイテムの売買（石碑、大樹）

石碑メニューで［武具を入手する］、または大樹メニューで［食材を入手する］を選ぶと、ショップ画面が表示されます。



アイテムを購入する

1. メニューの［購入］をクリックします。拠点の石碑の場合は、武器／防具／アクセサリー／道具の中から購入したいアイテムの種類を選んでクリックします。

2. 購入アイテムリストが表示されるので、購入したいアイテムを選択します。装備品にカーソルを合わせると、装備可能なキャラが判り、攻撃力や防御力の変動も確認できます。

3. 購入するアイテムをクリックし、購入数を決めて［OK］をクリックします。

4. 確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

アイテムを売却する

1. メニューの［売却］をクリックすると、所持しているアイテムの一覧が表示されます。

2. アイテム一覧の中から売却したいアイテムを選択します。

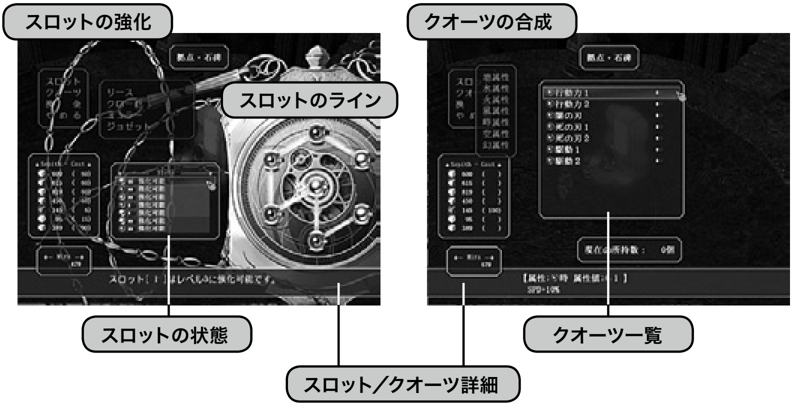
※ 装備中のアイテムはリストに表示されません。

3. 売却するアイテムをクリックし、売却数を決めて［OK］をクリックします。

4. 確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

■クオーツを合成する（石碑）

石碑メニューで［クオーツを合成する］を選ぶと、クオーツ合成画面が表示されます。
セピスによるオーブメントのスロットの強化や、クオーツの合成を行うことができます。



ショップメニューの［スロット］と［クオーツ］を選択した場合はセピス・レートが「コスト」表示に変化します。

スロットの強化

1. メニューの［スロット］をクリックすると、キャラ選択が表示されます。

2. キャラを選択すると、スロット一覧とオーブメントのイメージが表示されます。

3. 一覧のスロットにカーソルを合わせると、強化に必要なセピスが判ります。クリックすると強化を実行します。

クオーツの合成

1. メニューの［クオーツ］をクリックします。拠点の石碑の場合は、地／水／火／風／時／空／幻の中から購入したいクオーツの属性を選んでクリックします。

2. 合成できるクオーツ一覧が表示されます。クオーツにカーソルを合わせると、必要なセピスとクオーツの詳細が判ります。クリックすると確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

※ スロットの強化とクオーツの合成は、必要なセピスが足りない場合、行えません。

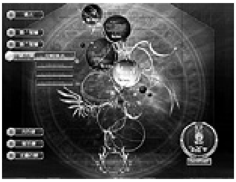
方石システム

■方石の機能

《方石》には、冒険に役立つ様々な機能があります。



石碑の解放
力を失った『石碑』に《方石》を使うと、石碑の機能を使えるようになります。



転位機能
発見済みまたは解放済みの石碑にいつでも転位可能です。



リモートアビリティ
パーティ外の仲間の中から「支援メンバー」を設定します。
「支援メンバー」に選ばれた仲間は《方石》を通じて行動中のパーティに様々な支援効果を与えることができます。（詳細は次頁）

《方石》によって解放された石碑には、以下の機能があります。石碑はマップの各地に配置されているので、有効に使いましょう。

回復機能
石碑に触れると HP・EP が全快します。

ショップ機能
拠点の石碑と同様に、アイテム売買／セピス換金／クオーツ合成／スロット強化を行います。

※ 操作方法は拠点の石碑と同じです。詳細は P.42 をご覧ください。

■リモートアビリティ

行動中のパーティは方石を通じて、パーティ外の仲間から支援を受けることができます。
なお、支援効果の内容は仲間ごとにことなり、パラメーター、戦闘後の回復効果、戦闘中のアイテム取得率など様々なものに影響します。

支援の設定

1.《方石》ボタンをクリックし、《方石》メニューを開きます。

2. 画面右下の［SUPPORT］ボタンをクリックします。

3. 支援に設定したいキャラクターをクリックします。キャラクターにカーソルを合わせると、支援の内容と支援によるステータス変化が表示されます。



戦闘時の操作

■戦闘の流れ

戦闘突入

フィールドを移動中に魔獣と遭遇すると戦闘に入ります。

コマンド

味方にターンが回ってきたら、コマンドを入力します。


攻撃 → P.54


移動 → P.54


アーツ → P.54


クラフト → P.54


S ブレイク → P.55


道具 → P.56


退却 → P.56

対象指定

選択したコマンドをどの相手（または地点）に使用するかを指定します。
→ P.57 **「射程範囲と効果範囲」**

戦闘に役立つ情報

魔獣の情報 → P.56
状態変化 → P.58

戦闘終了

戦闘終了 → P.59
ゲームオーバー → P.59

■戦闘突入

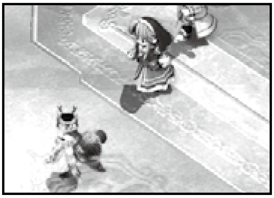
フィールドを移動中に魔獣と遭遇すると戦闘に入ります。

敵・味方含めて各キャラクターのスピード（SPD）に応じてターンが回ってきます。コマンドを選択して戦闘を進め、敵を全滅させれば勝利となります。

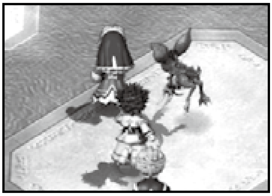
●戦闘を有利にするには

魔獣との接触の仕方によって戦闘開始時の状況が変化し、魔獣の背後から接触すれば有利に、自分達の背後を取られると不利になります。

また、魔獣の姿は、遠くからでは見えません。ある程度近づくと姿が見えるようになります。



有利



不利



戦闘に備えて「隊列」を設定しておこう

戦闘突入時のフォーメーションはキャンプメニューの Tactics タブで変更します。詳細はP.36「Tactics（タクティクス）」をご覧ください。

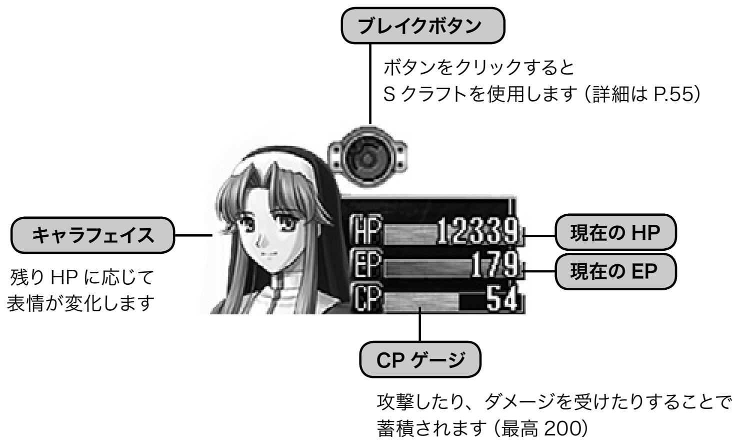
■戦闘画面

戦闘フィールドは最大 17×17 マスの正方形です。



※ コマンドを実行するまでは、カメラの回転ができます。

①キャラクターステータス





② AT バー

行動順を表します。一番上のキャラにターンが回ってきています。
[A] 付きはアーツ、[C] 付きはクラフトの準備中、赤色は敵および攻撃対象、青色は味方および回復対象を表します。

③ AT ボーナス（行動順ボーナス）

戦闘中、AT（行動順）によって様々なボーナスが付くことがあります。
AT ボーナスは敵味方平等に効果を発揮します。AT を無視して割り込むSブレイクを使えば比較的簡単に敵のボーナスを横取りすることができます。

黄	**HP HEAL**	HPが10・50%回復	**STR UP**	物理・魔法攻撃力が10・50%上昇
青	**EP HEAL**	EPが10・50%回復	**CRITICAL**	攻撃・魔法・回復の効果が1.5倍になる
緑	**CP UP**	CPが10・50pt増加	**SEPITH UP**	攻撃した相手からセピスを奪う
	DEATH	直接攻撃時 一撃で倒す	**VANISH**	直接攻撃時 相手を一定時間消滅
	GUARD	攻撃が完全防御される	**ITEM GET**	敵を倒した時 必ずアイテムを入手
	RUSH	2回連続で行動可能		



④リモートアビリティ

支援効果をアイコンで表示します。リモートアビリティの設定については P.49 をご覧ください。

■攻撃 

通常攻撃を行います。コマンド選択後、目標を指定すると移動して攻撃します。
移動範囲外の目標を指定した場合は、移動だけを行います。

■移動 

指定の場所へ移動して待機します。次のターンが比較的早く回ってきます。

■アーツ 

EP を消費して魔法（アーツ）を使用します。コマンド選択後、使用する魔法を選択した後、目標または地点を指定します。魔法は駆動時間が必要で、発動まで時間がかかります。

■クラフト（クラフト・S クラフト・チェインクラフト） 

CP を消費してキャラ特有の戦技（クラフト）を使用します。コマンド選択後、使用する技を選択し、目標または地点を指定します。

●クラフト

各キャラクターに独自の技で、一定のレベルになると新しいものを習得します。また、物語の進行上で習得する場合もあります。クラフトの使用には CP（クラフトポイント）が必要です。
CP は戦闘で敵にダメージを与えたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていきます。

●Sクラフト

クラフトの上位版です。
CP をすべて消費して放つ必殺技で、CP100 以上で使用可能です。
CP 最大（200）で使用した場合に最高の威力を発揮します。

●チェインクラフト

複数の仲間と連携して攻撃を行う戦技です。

・連携できる人数は 2 ～ 4 名で、参加する人数が増えるほど攻撃範囲も広くなります。攻撃順が後になるほど攻撃力は上昇しますが、消費する CP も増加します。

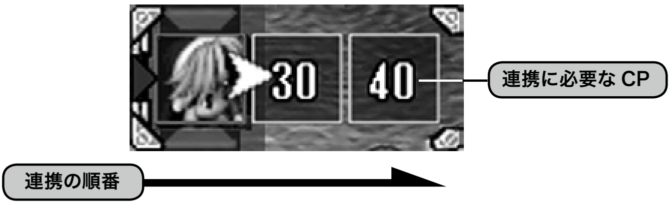
・チェインクラフトの攻撃対象は、連携する仲間全員の射程に入っていなければなりません。より射程の長い武器やアクセサリーを装備すると、チェインクラフトの射程を広げることができます。

チェインクラフトを使用する

1. コマンドから「クラフト」を選択し、チェインクラフトをクリックします。

2. 連携に参加させるキャラクターを順番にクリックしていきます。必要 CP と参加可能人数は AT バーに表示されます。

3. 攻撃対象をクリックします。



■ S ブレイク 

AT（行動順）を無視して直ちに S クラフトを発動する行動です。
CP が 100 以上になるとブレイクボタンが赤く点灯し、行動順に関係なく S ブレイクをいつでも発動することができます。

● S ブレイクの発動

ブレイクボタンをクリックし、目標または地点を指定すると、CP を全て消費して S クラフトを使用します。S ブレイクで使用する技の設定方法は P.36「Tactics（タクティクス）」をご覧ください。
キーボード操作の場合は、パーティメンバーに対応した [1]、[2]、[3]、[4] キーを押すか、
矢印キーの [←]、[→] で選択します。

■道具 

回復アイテムや、料理アイテムを使用します。コマンド選択後、リストが表示されますのでアイテムを選択した後、目標を指定します。アーツと異なり直ぐに効果があります。

■退却 

コマンド選択と同時に退却します。魔獣はまだフィールド上にいるので、急いで移動し魔獣から離れてください。

■魔獣の情報

目標指定時に敵にカーソルを合わせると敵の情報が表示されます。



HP
魔獣の現在の HP／最大 HP

Condition
毒や石化などの状態変化

属性攻撃有効率 (%)
「地・水・火・風・時・空・幻」の属性を持つ攻撃（攻撃・アーツ）が、その魔獣に対してどの程度有効なのかを通常の攻撃力を 100% として表した値です。有効率が高いほど攻撃力は大きくなり、低いと小さくなります。

■射程範囲と効果範囲

●射程範囲

キャラを中心にしたものと、地点を中心としたものがあり、射程範囲のサークル内がグラデーションでアニメ表示されます。戦闘フィールド全体が射程（射程無し）の場合は表示がありません。

●効果範囲

実線サークルまたは直線（長方形）で表示されます。回復（補助）系はブルー、敵の詠唱は紫色で表示されます。

・**自己**
使用者本人のみが効果対象となります。

・**単体**
敵味方いずれかのキャラ1体が効果対象となります。

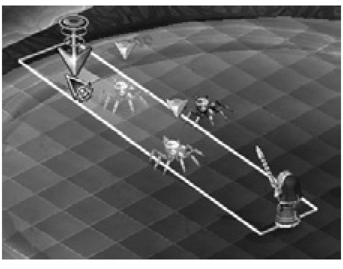
・**範囲（小円・中円・大円・直線）**
一定範囲内が効果対象となるものです。以下の３つのタイプがあります。

①使用者中心：使用者を中心とした円内が効果対象となります。
②キャラ指定：敵味方いずれかの指定キャラを中心にした円内、または指定キャラに向かう直線内が効果対象となります。
③地点指定：戦闘フィールド上に指定した地点を中心にした円内、または指定した地点に向かう直線内が効果対象となります。

・**全体**
戦闘フィールド上に存在する全てのキャラが効果対象となります。



キャラ指定・中円



地点指定・直線

■状態変化

補助魔法を味方にかけたり、逆にかけられ状態異常に陥った時は、ステータスウィンドウに以下のアイコンが表示されます。



【アイコン】	【名称】	【 効 果 内 容 】	【 解 除 方 法 】 時間経過　アーツ・薬
	毒	行動後にダメージを受ける	時間経過、パームの薬など
	封技	攻撃不能（攻撃、クラフト、Sクラフト）	時間経過、パームの薬など
	暗闇	DEXとAGLが低下する	時間経過、パームの薬など
	睡眠	行動不能　ダメージを受けると解除される	時間経過、リーベの薬など
	気絶	行動不能	時間経過、リーベの薬など
	混乱	敵味方無差別に攻撃する	時間経過、リーベの薬など
	凍結	行動不能　行動後にダメージを受ける	時間経過、ソールの薬など
	石化	行動不能　攻撃を受けると「戦闘不能」になる	キュリア、ソールの薬など
	封魔	アーツ使用不能	時間経過、絶縁テープなど
	怒り	「挑発」した相手を狙うようになる	時間経過、キュリアなど
	完全防御	１度だけ、全てのダメージを無効化する	攻撃を受ける
	魔法無効	魔法攻撃を無効化する	時間経過
	体型変化	体型が変化し、能力値に影響が出る	時間経過、キュリアなど
	バニッシュ	一時的に戦闘空間から消失する	時間経過
×	戦闘不能	HPが0の状態 戦闘後も回復しない	セラス、アセラスなど
	STR↑/↓	物理攻撃力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
	DEF↑/↓	物理防御力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
	ADF↑/↓	魔法防御力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
	SPD↑/↓	行動速度がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
	MOV↑/↓	移動力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
	AGL↑/↓	敏捷度がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット

■戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了になります。経験値とセピスが加算され、場合によってはアイテムを入手できます。また、レベルアップに必要な経験値を得たキャラはレベルが1つ上がります。

※ 戦闘不能のキャラは経験値が加算されません。



■ゲームオーバー

味方キャラ全員のHPが0になるとゲームオーバーです。また､同行キャラクターのHPが0になった場合、パーティキャラの残りHPに関係なくゲームオーバーになります。ゲームオーバー後、以下の選択肢が表示されます。

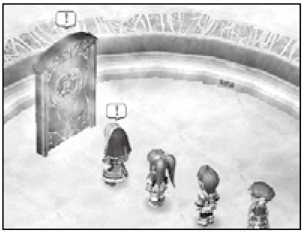


リトライ：
戦闘をもう一度やり直します。

タイトルに戻る：
タイトル画面に戻ります。
LOADから再開してください。

「扉」とエピソード

各地に設置されている「扉」を開くと様々なエピソードを見ることができます。



■扉の開放

《扉》を開くには、《扉》が要求する条件を満たす必要があります。

例：

条件

汝、銀髪の華麗なる踊り子、
我が元に引き連れよ。

→

答え

シェラザードをパーティに
入れた状態で扉を調べる。

■扉の種類

扉の種類に応じてエピソードが用意されています。



月の扉

長編エピソード



星の扉

短編エピソード



太陽の扉

ミニゲーム

■扉の報酬

扉のエピソードをクリアすると、ミラやアイテムなどの報酬が手に入ります。

※ 報酬が手に入るのは最初の1回だけです。

■方石を使って扉へ転位する

一度訪れた扉は、《方石》を使って簡単に転位することができます。



1. 方石マップを開きます。

2. 転位したい扉の種類を、左下の月・星・太陽ボタンから選び、クリックします。

3. 訪れたことのある扉は、ボタンにカーソルを合わせると扉の詳細が表示されるので、転位したい扉のボタンをクリックします。

■星杯手帳で扉の情報を確認する



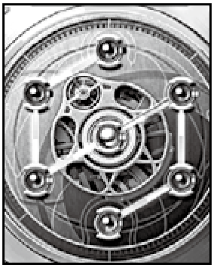
一度訪れた扉の情報は「星杯手帳」で確認することができます。星杯手帳の使い方は P.41 をご覧ください。

クオーツとアーツ

■クオーツとアーツの基本知識

●オーブメントにクオーツをセットするとアーツが使えるようになります。
●クオーツの組み合わせによって、使用できるアーツが変わります。
●クオーツには能力強化の効果があります。
●クオーツの合成やスロットの強化は石碑で行います。
　その際、セピスを消費します。

■キーワード



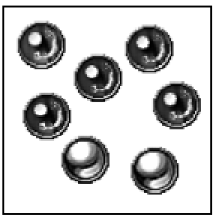
●導力器（オーブメント）

結晶回路（クオーツ）をセットすることで様々な効果を発揮する個人用の機械です。完全なオーダーメイド製品なので、持ち主によってそれぞれスロットの属性やスロットの連結構造（ライン）などが異なります。



●セピス

七耀石（セプチウム）の欠片で、地・水・火・風・時・空・幻の7つの属性を持ち、クオーツの材料となります。魔獣との戦闘で手に入ります。



●結晶回路（クオーツ）

七耀石（セプチウム）の欠片、セピスから作られた回路です。オーブメントにセットすることで能力強化の効果を発揮します。また、セットする組み合わせによって導力魔法（オーバルアーツ）が使用可能になります。クオーツはセピスを材料にして作成します。



●スロット

クオーツをセットする穴です。属性が指定されているスロットには同属性のクオーツ以外セットできません。1つのオーブメントに合計7つのスロットがあります。

●スロットの強化

スロットを強化することで上位のクオーツを装着することができます。また、スロットを強化するごとに最大EPが増加します。

●導力魔法（オーバルアーツ）

オーブメントによって引き起こされる魔法です。
セットされたクオーツの組み合わせによって使用できるアーツが変化します。

●属性と属性の特徴

セピス、クオーツ、アーツには7つの属性があり、それぞれの属性には効果に特徴があります。

属性	色	効果
地	茶	物理攻撃・防御
水	青	回復・冷気攻撃
火	赤	攻撃・火炎攻撃
風	緑	回避・風による攻撃
時	黒	行動速度・時間の短縮
空	金	移動・効果範囲
幻	銀	知覚・認識

● EP（エネルギーポイント）

オーブメント内に蓄えられているエネルギーです。アーツを使用するのに必要です。
EPの最大量はスロットを強化するごとに増加しますが、個人の資質によりその上限には幅があります。EPは石碑に触れるか、アイテムで回復します。

■アーツを作成してみよう

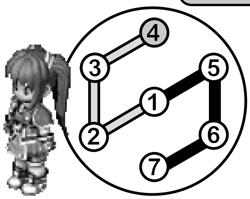
クオーツの組み合わせとアーツの仕組みを理解すれば強力なアーツが使用でき、ゲームがより楽しくなります。

例：エステルが『スパイラルフレア』を使えるようになるには

①星杯手帳の魔法表で『スパイラルフレア』の必要属性値を確認します。

スパイラルフレア　火火火火火 風風 空空

②ラインの構成とスロットレベルを確認します。



ラインA　1－2－3－4
ラインB　1－5－6－7

④強化済のスロット

中央からスロットを連結している枝が**ライン**です。エステルのオーブメントには2つのラインがあります。属性値は各ラインごとに合計されます。十分なスロットが開封されていない場合は、石碑でスロットを開封します。石碑の利用方法はP.42「隠者の庭園」をご覧ください。

③持っているクオーツの加算属性値を星杯手帳のクオーツ表で確認します。

これらの中から『スパイラルフレア』の必要属性値を満たす組み合わせをセットします。

所持しているクオーツ

攻撃2	火火火	回避1	風
封技の刃	火火火	睡眠の刃	風風風
機功★	火火火火火 水水 時時	妨害2	風風風風
移動2	空空空	吸収★	風風風風 空空 水水

★…強化されたスロットにセットするクオーツ

④クオーツをスロットにセットします。

よい例 …必要なクオーツが1つのラインにセットされている

例 1

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット2… 封技の刃 火火火
スロット4… 吸収★ 風風風風 空空 水水

例 2

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット2… 封技の刃 火火火
スロット3… 移動2 空空空
スロット4… 妨害2 風風風風

悪い例

例 1

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット4… 吸収★ 風風風風 空空 水水
スロット5… 封技の刃 火火火

➡ 必要なクオーツが1つのラインにセットされていない

例 2

スロット4… 吸収★ 風風風風 空空 水水
×… 機功★ 火火火火火 水水 時時

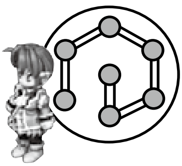
➡ 合計属性値は条件を満たしているが、強化済のスロットが1つしかないため〈機功〉をセットできない

例 3

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット2… 封技の刃 火火火
スロット3… 移動2 空空空
×… 睡眠の刃 風風風

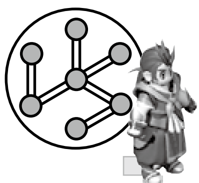
➡ 同じ系統のクオーツ（封技の刃と睡眠の刃）は1つのオーブメントに同時にセットすることができない

そのほかのキャラクターのライン形状



クローゼ
中央から1つのラインで全てのスロットが連結されているため、属性値の合計が高くより高度なアーツが使える。

ジン
中央から何本ものラインで連結されているため、属性値の合計が低く、高度なアーツが使えない。



環境設定

ゲームの画面に関する詳細や、キー割り当てなど各種の設定ができます。
下記のいずれかの方法で起動します。

● Windows 8

★［スタート画面］または［デスクトップ画面］の［空の軌跡 the 3rd］ショートカットより実行します。

● Windows 7 ／ Vista

ゲームエクスプローラに登録した［空の軌跡 the 3rd］アイコンを右クリックし、［環境設定］をクリックします。

● Windows XP

★デスクトップにある［空の軌跡 the 3rd 設定］ショートカットアイコンをダブルクリックします。
★［スタート］メニューより、［プログラム］→［Falcom］→［空の軌跡 the 3rd 設定］を実行します。

設定の変更はタブ切り替え、プルダウンメニュー、ラジオボタン、チェックボックス、スライドバーで設定します。確定するには［OK］をクリックします。
［ゲーム開始］をクリックすると確定後、すぐにゲームを起動します。
［セーブフォルダ］をクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

※お使いのパソコンの機能が未対応のものは薄い灰色表示になります。

■画面

ゲームの３D 表示や解像度、描画精度の設定ができます。



アダプタ
お使いのグラフィックデバイス名が表示されます。

デバイス
HAL から変更しないでください。

解像度
解像度と色数(横サイズ×縦サイズ×色数bit)を変更できます。解像度が高く色数が多いほど3D 表示が精密描画になりますが、ハードウェアに負荷が掛かります。

リフレッシュレート
“規定”はハードウェアのデフォルト設定です。

※液晶モニタで画面が波打つ場合は“60Hz”に設定してください。

テクスチャ品質
“低い”にするとテクスチャのサイズを小さくして、ハードウェアの負荷を軽減します。

ミップマップ
“OFF”にすると Direct3D の描画で MIPMAP の機能を使用しなくなり、VRAM 消費 が多少減少します。

FPS
“30fps”と“自動”を切り替えます。

VSYNC 同期
画面の更新をリフレッシュレートと同期させます。

画面効果（ブラー、陽炎など）、画面効果（グロー効果、映り込み）
“OFF”にすると各種のエフェクトが省略され、ハードウェアの負荷を軽減します。
お使いのグラフィックデバイスによっては、画面が乱れることがあります。その場合は“OFF”にしてください。

ムービー
ゲームでのムービー再生を ON ／ OFF できます。

影品質
地面に投影される影の表示を切り替えます。“低”設定ほど、ハードウェアの負荷を軽減します。

ハードウェア頂点シェーダ（v1.1）
チェックができると描画速度が向上します。

ウィンドウモード
チェックすると全画面モードからウィンドウモードに切り替わります。

［標準（推奨）］／［軽量］／［高画質］ボタン
デフォルトは「標準（推奨）」です。

※「標準（推奨）」で、ゲームの動作が重たい、処理落ちする場合は［軽量］にしてプレイしてみてください。症状が改善される場合があります。

［セーブフォルダ］ボタン
クリックすると、セーブフォルダが表示されます。

■サウンド

ゲーム中の BGM 音量／効果音音量をスライドバーで調節できます。



・“OFF” にチェックすると、サウンドを鳴らしません。

・“DirectSound を使わない” にチェックすると、DirectSound の機能を停止させます。

・“DirectSound3D を使わない” にチェックすると、DirectSound3D の機能を停止させます。

・“戦闘ボイス OFF” にチェックすると、戦闘ボイスを停止します。

・“サウンドバッファにシステムメモリを使用する” にチェックすると、サウンドバッファをシステムメモリに確保します。

※ イベントムービーの効果音の音量はこの設定では変更できません。P.76 の「ボリュームコントロールを確認する」を参照し、Windows から調節してください。

※ サウンドは、「初期状態」 で最適なバランスになるように調整されています。BGM（音楽）、SE（効果音）の音量は、 できるだけ 「初期状態」 のままにして、Windows のボリュームで調整してプレイしてください。ヘッドホンなどの音量は、Windows の 「ボリュームコントロール」 やスピーカーの音量ツマミなどで調整してください。

※ 戦闘ボイスの音量調節は、効果音の音量に対応しています。
また、戦闘ボイスの ON ／ OFF は、ゲームプレイ中に切り替えることはできません。

■入力

操作に使うデバイス（キーボード／マウス／ゲームパッド）の入力割り当てをカスタマイズできます。



1. 設定を変更するデバイスのタブをクリックして、デバイスを切り替えます。

2. 変更したい箇所の［機能］ボタンをクリックした後、割り当てたいデバイス本体の各ボタンやキーを押します（割り当て表示が変わります）。

※ デフォルトの設定に戻すには［初期状態に戻す］をクリックします。

・“DirectInput を使う”のチェックを外すと、DirectInput の機能を使わずに Windows API を使って動作します。ゲームパッドでの操作は、“DirectInput を使う”にチェックしておかないと使用できません。

カメラ回転
ゲーム画面の回転方式を切り替えます。

デフォルトの移動方法
キーボードとゲームパッドで、移動キーが押された時に“歩く”か“走る”を切り替えます。

キャラ透過
キャラの透過処理を切り替えます。

ホイールを使用する（マウス）
マウスのホイールでカメラ回転を使用します。
“カメラ逆回転”にチェックを入れると逆方向に回転します。

アナログ（ゲームパッド）
アナログパッドを使用する場合にチェックを入れるとスティックの強弱判定が有効になります。
入力感度を調整できます。
デジタルパッドの場合はチェックを外し、「歩く／走る」ボタンで切り替えます。

DirectX について

DirectX とは、Windows の機能を拡張するプログラム（API）です。画像処理用の DirectDraw、音声を扱う DirectSound、入力デバイス制御の DirectInput などをひとまとめにしたものです。
DirectX はシステムに深く関わるプログラムであるため、更新にも注意が必要です。特に古い機種や周辺機器のドライバによっては、特定の DirectX のバージョンに対応していなかったり、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。
また、お使いのハードウェアによっては DirectX に対応した最新のドライバを別途用意する必要があります。
詳しくはお使いのパソコンおよび周辺機器の製造元にお問い合わせいただくか、インターネットなどから最新ドライバを入手してください。

※ ゲームの起動、動作に問題がない限り、DirectX を更新する必要はありません。

● DirectX の更新

本製品に付属の DirectX の更新は、Microsoft 社製のセットアッププログラムによって行われます。このプログラムはお使いの機器のデバイスドライバが DirectX に対応しているかチェックし、対応していない場合は置き換えるかどうかを確認します。
DirectX を更新したことによってシステムが不安定になったり、Windows が起動しなくなった場合には、お使いのパソコンおよび周辺機器の製造元か Microsoft 社にご相談ください。

更新方法

1. 他に起動しているアプリケーション、常駐ソフトをすべて終了させてください。

2. [ディスク] をドライブにセットします。自動的に [セットアップメニュー] が起動されますので、[EXIT] ボタンをクリックして終了します。

3. [（マイ）コンピュータ] を開きます。[ディスク] をセットしたドライブを“右クリック”し、[開く] を選択します。

4. “DirectX”フォルダを開き、“DXSETUP.exe”をダブルクリックします。

5. メッセージが表示されます。内容をよくお読みになり、指示に従って更新してください。

■ DirectX 診断ツール

DirectX 診断ツールは、DirectX の各種情報の表示、機能テストと設定の変更などができます。これによってトラブルが解決できる場合もあります。

※Windows８／７の DirectX11 と Vista の DirectX10 では、各種情報の表示のみとなります。

起動方法

1.Windows８の場合は [Windows] ＋ [C] キーを押してチャームバーを開き、[検索] チャームの [アプリ] で「ファイル」と入力すると [ファイル名を指定して実行] が見つかりますので、それを選択します。
Windows7／ Vista は [スタート] メニューより、[すべてのプログラム] → [アクセサリ] → [ファイル名を指定して実行] を選択します。XP は [スタート] メニューから、[ファイル名を指定して実行] を選択します。

2. [名前] に "dxdiag" と入力し [OK] をクリックすると、Microsoft 社製の DirectX 診断ツールが起動します

「空の軌跡 the 3rd」では DirectDraw(描画)、Direct3D(3D 描画)、DirectSound(BGM･効果音)、DirectInput (入力制御)、DirectShow (ムービー再生) の機能を使用しています。特にご確認いただくのは、以下の３項目です。

【[DirectX ファイル] ･[DirectX ドライバ] タブ】(DirectX11 および 10 にはありません)
注意ウィンドウ内のメッセージが「問題は見つかりませんでした。」になっていますか。

【[ディスプレイ] タブ】
[DirectX の機能] 内全てが「使用可能」になっていますか。
「使用不可」になっている場合は、[有効] ボタンをクリックし使用可能にしてください。
[テスト] ボタンをクリックし、各種の描画テストが正常に表示されるのを確認してください。

【[サウンド] タブ】
[DirectX の機能] 内の [テスト] ボタンをクリックし、各種のテストサウンドが正常に再生されるのを確認してください。

※ 問題が出ている (テストがうまくいかない) 場合は、[それでも問題が解決しない場合] タブの「トラブルシューティング」などを参考にして、設定変更してみてください。詳しいご使用方法は「DirectX 診断ツール」のヘルプなどをご覧ください。

トラブルシューティング

起こっている症状に関連する項目の内容をお読みになって対処方法をお試しください。
場合によっては Windows の設定変更を行う必要があります。
OS によって若干の違いがありますので、詳しくは Windows のヘルプなどをご覧ください。

■ゲームが開始できない

●ゲーム起動時に［シリアルコード登録］ダイアログが表示される

保証書に記載されている「シリアルコード」（数字 8 桁）を入力して［登録］してください。

●ゲーム開始時に“必要な DLL ファイル ＊＊＊.DLL が見つかりませんでした”というエラーメッセージが表示される

DirectX の更新が必要です。DirectX を更新してください。
詳しくは P.70「DirectX の更新」をご覧ください。

●ゲームが強制終了してしまう

他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトがある可能性があります。全て終了させてください。

ディスプレイやサウンドが「動作環境（P.18）」を満たしていますか？　再度ご確認ください。
ドライバのバージョンが古い、または DirectX のバージョンにドライバが対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

■ゲームが続けられない

●ゲーム中に、ゲームが強制終了する。またはパソコンごとフリーズしてしまう

ドライバのバージョンが古くて、機能に対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

最新のドライバでも解消されない場合は、P.66「環境設定」を実行し、[画面]タブの[ハードウェア頂点シェーダ(v1.1)]のチェックを外してみてください。

⚠オートセーブ機能について

「空の軌跡 the 3rd」はマップ切り替え時と通常戦闘終了時に自動でセーブデータを作成します。また、最終ボス戦に限り、イベント中特定のポイントでオートセーブデータが作成されます。
ゲームが強制終了してしまった場合はオートセーブデータからゲームを再開してください。ロード画面の「ページ0」にオートセーブ専用ページがありますので、オートセーブされたデータが正常な場合に限り、そこからの再開が可能です。

・セーブをしないまま長時間プレイをし、ゲームオーバーになってしまった
・アイテムを間違えて売ってしまった
・敵が強すぎてどうしても勝てない

これらの事態が起こった場合にも、オートセーブデータを活用することでよりスムーズにゲームを進行できる場合があります。

■画面の表示がおかしい

●ドライバが正しくない

グラフィックドライバが正しく選択されていない可能性があります。
以下の方法でお使いのグラフィックデバイスにあったドライバを選択し直してください。

ディスプレイアダプタの確認と変更方法

【Windows８／７の場合】

1. Windows８の場合は[Windows]＋[C]キーを押してチャームバーを開き、[検索]チャームの[設定]で「解像度」と入力すると[画面の解像度の調整]が見つかりますので、それを選びます。
   Windows7の場合は[スタート]メニューの[コントロールパネル]を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします（[コントロールパネル]の表示方法：カテゴリの時）。

※[コントロールパネル]がアイコン表示の場合は、[ディスプレイ]をクリックし、〈解像度の調整〉をクリックします。

2. [ディスプレイの表示変更]が開きます。〈詳細設定〉をクリックします。
3. [アダプタ]の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ]をクリックします。
5. [ドライバ]タブをクリックし、[ドライバの更新]をクリックします。
6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します]をクリックします。
7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します]をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows Vistaの場合】

1. [スタート]メニューの[コントロールパネル]を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします。

※[コントロールパネル]がクラシック表示の場合は、[個人設定]をダブルクリックし、〈画面の設定〉をクリックします。

2. [画面の設定]が開きます。[詳細設定]をクリックします。
3. [アダプタ]の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ]をクリックし、[ユーザーアカウント制御]ダイアログが表示された場合は、[続行]をクリックします。
5. [ドライバ]タブをクリックし、[ドライバの更新]をクリックします。
6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します]をクリックします。
7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します]をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows XP の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の [画面] を開きます。
2. [設定] タブ内の、[詳細設定] をクリックします。
3. [アダプタ] タブをクリックすると、グラフィックデバイスとドライバの情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックし、[ドライバ] タブをクリックします。
5. [ドライバの更新] をクリックし、[ハードウェアの更新ウィザード] を立ち上げます。
6. [一覧または特定の場所からインストールする] を選び、[次へ] をクリックします。
7. [検索しないで、インストールするドライバを選択する] を選び、[次へ] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

●ドライバが古い、または DirectX のバージョンに対応していない

グラフィックドライバのバージョンが古いか、DirectX のバージョンにグラフィックドライバが対応していないと、画面の表示がおかしくなる場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

■一部のイベントなどで、画面の描画が異様に遅くなってしまう。または、画面が点滅して乱れる

グラフィックドライバのバージョンが古いと発生する場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてみてください。
解消されない場合は、P.66「環境設定」を実行し、[画面] タブの [解像度] を低い設定にしてみてください。

それでも解消されない場合は、同設定の [画面効果（グロー効果、映り込み）]、[画面効果（ブラー、陽炎など）] を順に “OFF” 設定にしてください。

■効果音がならない、BGM が正常に再生されない

●音量がおかしい（大きいまたは小さい）

音量が適切な設定になっていません。ゲーム中からは P.37「Option」の［BGM 音量］および［効果音音量］を調整してください。また Windows からは以下の方法で調整してください。

ボリュームコントロールを確認する

1. タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックします。
2. 全体の音量は［音量コントロール］あるいは［再生ボリューム］など、効果音と BGM は［WAVE］の音量を調節します。

※ タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、以下を参照して設定してください。

【Windows8 ／ 7 の場合】

1.Windows8 の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［設定］で「タスクバー」と入力すると［タスクバーのアイコンのカスタマイズ］が見つかりますので、それを選びます。
Windows7 の場合は［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします（［コントロールパネル］の表示方法：カテゴリの時）。

※［コントロールパネル］がアイコン表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、「通知領域」の［カスタマイズ］ボタンをクリックします。

2. 音量を［アイコンと通知を表示］に変更します。

【Windows Vista の場合】

1.［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします。

※［コントロールパネル］がクラシック表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、［通知領域］タブを選択します。

2. システムアイコンの［ボリューム］をチェックします。

【Windows XP の場合】

［コントロールパネル］を開き、［サウンドとオーディオデバイス］の［音量］タブにある［タスクバーに音量アイコンを配置する］をチェックします。

● BGM が演奏されない、効果音が鳴らない

サウンドドライバが対応していないと、再生できない場合があります。サウンドデバイス製造元の最新ドライバを別途入手し、アップデートしてください。または、P.66「環境設定」を実行し、[サウンド] タブの "サウンドバッファにシステムメモリを使用する" にチェックしてみてください。

⚠ サウンドに関するご注意

- ●サウンドは、「初期状態」で最適なバランスになるように調整されています。BGM（音楽）、SE（効果音）の音量は、できるだけ「初期状態」のままにして、Windows のボリュームで調整してプレイしてください（スライダーを動かすと現れるマーク位置が初期状態です）。
- ●戦闘ボイスの音量調節はできません。また、戦闘ボイスの ON ／ OFF は、ゲームプレイ中に切り替えることはできません。一旦ゲームを終了し、「環境設定」の [サウンド] タブで切り替えてください。（詳細は P.68）
- ●ムービーの音量はここでは設定できません。Windows のボリュームで調整する必要があります。

■マニュアルに従っても正常に動作しない

本マニュアルの記載にしたがって操作しても正常に動作しない場合、まず以下をお確かめください。

1. 本マニュアルの「動作環境（P.18）」を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。

2. お使いのパソコンおよびグラフィックやサウンドデバイスなどが、Windows 日本語版および、インストールされている DirectX のバージョンに対応しているか、製造元にご確認ください。

3. 本製品に付属の DirectX9.0c をインストールする際に、グラフィックドライバやサウンドドライバの設定が正しく行われない場合があります。各ドライバが正しく選択、設定されていることを再度ご確認ください。

※ ドライバの選択や設定、DirectX9.0c に対応した最新のドライバの入手やセットアップの方法は、パソコンおよびグラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元にお問い合わせください。

4.「空の軌跡 the 3rd」をいったんアンインストール（P.22）し、インストールし直してプレイしてください。

※ 再インストールする前に、インストールするハードディスクに、エラーチェック（スキャンディスク）および、最適化（デフラグ）を実行すると改善される場合があります。

スキャンディスクを実行する

[ファイルシステムエラーを自動的に修復する]、[不良セクタをスキャンし、回復する] にチェックをし、[開始] ボタンをクリックします。

スキャンディスク、デフラグの詳しい使用方法については、Windows のヘルプなどをご覧ください。

5.「空の軌跡 the 3rd」では CPU パワーを多量に消費します。無理にクロックアップされているマシンでは熱暴走する恐れがあります。過剰なクロックアップは控え、元に戻してください。

6. お使いの Windows の設定を初期状態に戻し、CPU アクセラレータ、その他増設しているデバイスなどを外し、パソコンをできるだけ購入時の状態に近づけた上で、「空の軌跡 the 3rd」をインストールし直してプレイしてみてください。

ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。
ファルコムホームページの各コーナーをご利用ください。

■ファルコムホームページ
http://www.falcom.co.jp/

■「英雄伝説 空の軌跡 the 3rd」専用ページ
http://www.falcom.co.jp/sora_3rd/

■ Falcom Game Q&A　サポート情報／攻略 Q&A
http://www.falcom.co.jp/qanda/

■ BBS　英雄伝説シリーズ専用掲示板
http://www.falcom.co.jp/qanda/bbsED/wwwbbs.cgi



FALCOM NEWS EXPRESS

電子書籍（税込200円）「ファルコムマガジン」が、
毎号タダで読める!
ファルコム TOPページで メルマガ
メルアド入力だけでOK!
http://www.falcom.co.jp/mail



アンケートにご協力ください

毎月当たる!



今後のより良い作品創りのためにご意見をお寄せください。
アンケートにお答えいただいた方の中から抽選でファルコムグッズなどをプレゼント!

ファルコムTOPページ上の ゲームアンケート をクリック!

http://www.falcom.co.jp/falclub/open.html

制作・著作　日本ファルコム株式会社　2007 年　6 月 28 日 初版
2013 年　4 月 12 日 第 4 版

〒 190-0012　東京都立川市曙町 2-8-18 東京建物ファーレ立川ビル 3F
TEL　: 042-527-6501　ユーザーサポート
月曜～金曜日（祭日除く）午前 9:00 ～午後 5:30
FAX　: 042-548-8515
E-mail : support_h19@falcom.co.jp
※ 番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。

●本製品は 2013 年 4 月に発売されました。発売以降に発表された新機種、必須アプリケーションおよび OS に仕様変更などがあった場合は動作保証ができない場合がございます。

THE LEGEND OF HEROES : SORA NO KISEKI : THE 3RD

PLAYING MANUAL

Slight ambivalence induced the evil one.
It crawled on the field and ran through the hill,
and brought was disaster to sky..
Ezer 1:2 "unleashed disaster"



Falcom